no.417
1991年12/15
アミューズメント通信
DECEMBER 15, 1991

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX 06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

写真上は記者発表で（左から）東部長、真鍋社長、市川副社長。下の写真はユニフォーム紹介の女性に囲まれた中村雅哉会長

二子玉川園跡地に都市型テーマパーク

ナムコ「ワンダーエッグ」開園計画

自社開発の参加型遊園施設を中心に

㈱ナムコ（本社東京、真鍋正社長）は来年二月二十九日、東京・世田谷区の二子玉川園跡地に、同社開発の参加型遊園施設を使った都市型テーマパーク「ナムコ・ワンダーエッグ」（八千八百平方ﾒｰﾄﾙ）を開園することになり、建設を進めている。これは十一月二十一日、東京・日比谷の帝国ホテルで開かれた同社記者発表で明らかになった。

場所は東急二子玉川園から徒歩二分、かつて遊園地「二子玉川園」のあったところ。東急グループが十一ヘクタールにわたる再開発事業を進めるに当たり、その暫定利用計画として「二子玉川タイムスパーク」が設けられ、その核に「ナムコ・ワンダーエッグ」を開設することになったもの。九六年四月三十日までの四年二ヵ月間という期限つきで営業する。

「ナムコ・ワンダーエッグ」の基本テーマは「ワンダー・イマジネーション」で、想像力と好奇心いっぱいの若い女性を主な対象に、新しい発見と驚きに満ちた「遊び」の創造をめざしたい、としている。都市にある便利さを最大限に発揮し、アフターファイブでも十分楽しめるよう夜十時までの営業とするなど、従来の郊外型の大規模テーマパークと異なる都市型テーマパークだ。

このため「ギャラクシアン3」や「ドルアーガの塔」など同社開発の参加型遊園施設の最新版が設けられるほか、営業面でも「カルラコード」という新しいプリペイドカード・システムが導入される。

同社開発の参加型遊園施設は、同社の「ハイパーエンタテイメント構想」に基づくもので、昨年の花博で好評だった「ギャラクシアン3」、「ドルアーガの塔」のバージョンアップ版（前者については大阪・千日前の「プラボ千日前店」でも設置している）のほか、カート同士がぶつかり合う「フューチャーコロシアム」、ユーノスロードスターの運転シミュレーター「シムロード」、SFXシューティング「ファントマーズ」、新感覚のお化け屋敷「ゴーストハウス」、ミラーマジックメイズの「マジカルゴースト」がある。

また九二年七月にはストーリー体験型占い「占い魔女の館」、異次元の冒険旅行を仮想体験する「バーチャルビークル」もオープンする。

こうした同社開発参加型遊園施設のほか、メリーゴーランド、周遊ライド、ウォーターライド、カーニバルアーケード、大きなプレイランド（ゲーム機約百台）、飲食・物販施設など加える。

「ナムコ・ワンダーエッグ」はイベント中心の「エルズ広場」、カートバトルを中心とした「ラペロの市場」、「ギャラクシアン3」などの「時の工場」、「ドルアーガの塔」などの「竜の城」、そしてパーク全体を貫くように流れる「メビウスクリーク」の、五つのゾーンで構成される。

ナムコは「二子玉川タイムスパーク」の事業主体である東急レクレーションと今年四月一日に正式契約、九月十八日から着工、十一月二十一日に上棟式を行ない、これを機に正式発表した。

総投資額五十億円で、初年度入園数八十万人、売上高二十五億円を見込んでいる。利用料金は入園料が大人八百円、子ども四百円で、アトラクションは一回二百円から六百円となっている。営業時間は午前十時から午後十時までで、季節により短縮することがありうる。

遊園施設の建設などでトーゴ、アカツキ工芸の協力を得ている。

夜10時まで営業
主に女性客対象
身近かで便利な立地

記者発表で真鍋社長は、「当社は創業以来、遊びを事業の柱として展開してきており、このほど都市型テーマパークを開設することになった。客をもてなす心が重要であると考え、〝アミューズメントからエンタテイメントへ〟を標ぼうして、AMマシンの開発とAM施設の設置・運営を進めてきた。これらの総合力を集大成したのが、今回のワンダーエッグと考えている」と述べた。

市川涛雄副社長は「ワンダーエッグ」のコンセプトなど詳しく説明、六年前のつくば博に参加した際に女性客が多いという発見があり、それをもとに昨年の花博で展開したところ好評だったことから、今回も女性客中心に構成した、と語った。

また「都市型テーマパークというのはナムコがオリジナルで使ったもの。大規模なテーマパークと違って、コンビニエンス、身近な存在ととらえる」と述べている。各施設については、営業企画部の東純部長が説明した。

記者発表終了後は別会場でレセプションが行なわれ、テレビ番組「ニュースステーション」の形式で「ワンダーエッグ」の紹介、ユニフォームの披露などが行なわれた。

レセプションでは東京急行電鉄㈱（東急、本社東京、横田二郎社長）の柴山繁取締役事業部長が挨拶、二子玉川園東地区再開発十一ヘクタールが完成すると東京では最大級の再開発になるが、それだけに年月を要するとして、「段階的に進めるが、空いている用地の暫定利用を二子玉川のイメージアップにつなげたいということから今回のテーマパーク開設になった。大いに期待している」と語った。

「ワンダーエッグ」完成予想図から、上は夜間ふかん図、下は内側

セガ社、コイル特許問題で
和解せず反撃へ
根拠ない訴えと反訴の構え

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、米国の発明家ジャン・コイル氏が米国連邦地裁で起こしている特許侵害訴訟に対し正面から闘う方針を決めた。これは十一月十日に放映されたNHK総合テレビの番組NHKスペシャル「ねらわれる日本企業・アメリカ特許戦略」を通じて明らかになった。

セガ社・法務部の西倉紀一部長によると、ジャン・コイル氏は今年五月に米国のセガ・オブ・アメリカ社、米国セガ社、日本のセガ社を相手どって連邦地裁に特許侵害訴訟を起こした上で、和解の申し入れをしている。

しかしこれらは根拠のない訴えであり、セガ社としては和解せず、反訴を含め裁判で闘うとのこと。

コイル氏の特許は、音声信号に基づき映像が動くというシステムのようで、同氏はセガ社の家庭用TVゲーム機「ジェネシス」（米国版「メガドライブ」）で音と映像が同時に展開するのは、この特許に触れるとしている。これに対し西倉氏は原因と結果をとり違えた主張だとし、まったく根拠がない訴えだと語っている。

セガ社は、日系企業が米国での訴訟を謙って多額の和解金を支払うケースが増えているが、それではいけないとの立場で正面から訴訟に取り組むことにしたもの、と説明している。

プレイランド誕生60年記念

最優秀作品

（作文の部は12めんに）

写真の部　関口　孝次（高崎市）

図画の部　木谷　龍一（千葉市、小２）

熊本・阿蘇でのAOU全国大会

初の「模範優良店」表彰

傘下のオペレーターら130名が参加、懇親

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（事務局東京、梅原靖三会長、AOU）では十一月七日、熊本県阿蘇のアーデンホテル阿蘇で二回目の「全国大会」を開催、AOU傘下のオペレーターら百三十名が参加し親睦を図った。今回は「模範優良店」の表彰が行なわれるため、表彰を受ける九十一名がこの中に含まれている。

「全国大会」は会合、宴会、翌日のレジャーで構成されている。会合で開会挨拶に立った梅原会長は、「AOUの活動は順調に進んでいるが、意見があれば聞かせてほしい。業界は順調だが風営法施行七年になるので、警察庁と相談しながら現実に即応したものに手直しをしてもらうための作業に入るべきではないか、と考えている。また風営法（による規制）がなくとも済むような営業状態を作り上げたい。JAMMAとは密接な関係を保っているが、健全機械の基準などAOUに対する注文が多い。大手だけがオペレーターではないという心構えで、風営法のいらない業界作りに励んでほしい」と述べた。

西岡武夫代議士（自民）からの祝辞が代読されたが、これは長崎県協の手配によるもの。この後、各委員会についてそれぞれの委員長が近況など説明した。

法務委員会（加藤駿介委員長）は第二回会合（十月二日）の内容を説明、いわゆる「一〇%」基準については「大事に育てていきたい」との考えを示した。健全営業推進委員会（峯久委員長）は、「模範優良店」の表彰制度を開始したこと、自主規制対象機種に一機種追加指定したこと、大阪府警から違法営業排除の要望があったこと、を報告した。

研修委員会（佐久間正則委員長）は、指導員養成講座と技術研修会の進行状況を説明、また「模範優良従業員」の表彰を来年度実施の方向で検討を進め、国内外の経済に関する講演会開催についても検討しているとしている。広報委員会（平本将人委員長）は、機関紙「AOUニュース」、第二回ユーザー動向アンケート、年間優秀機の表彰制度などについて説明した。

事業委員会（駒井徳造委員長）は来年のAOUエキスポ、それに伴う懇親パーティーについて述べた。今年新たに設けられた過当競争特別委員会（児玉輝男委員長）はまだ会合も開いていない。児玉氏は福岡県警から「八号営業は景品を提供しないはずだが、七号営業と考えざるをえないと思えるケースがあり、業者側はどう考えているか」との手紙が来ているが、返事が出せないので皆さんの知恵を借りたい、と述べた。

「模範優良店」の表彰については、既報のとおり百十四店の表彰を決めており、出席した受彰者に対し梅原会長が表彰状を手渡しただけで終わった。宴会では始めに駒井副会長と九州地区協・児玉会長が挨拶、真鍋正副会長が中締めの音頭をとった。なお来年の「全国大会」は北海道で開くことが、宴会で披露された。

第２回ＡＯＵ全国大会にて、下の写真は「模範優良店」表彰のようす

大阪府協の峯副会長を

府民会議が表彰

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会の峯久副会長に対して、青少年育成大阪府民会議（会長＝中川和雄知事）は、「青少年の健全育成のため積極的に活動」したとして、その功績をたたえ十一月二日、府立青少年会館で表彰した。

この日、府民会議から表彰されたのは四十二名で、AM業者からは峯氏のみ。峯氏の店舗経営の姿勢が評価されたもの。

韓国・東亜日報が掲載

不名誉なコピー

AMショー訪問した李記者

韓国の有力夕刊紙、東亜日報の東京特派員、李洛淵（イ・ナグヨン）氏が先ほど開かれた第29回AMショーを訪れ、JAMMAの日南香専務らと会見、それをまとめたエッセーふうの記事が、十月十六日の同紙に掲載された。

会見はショー二日目の午後、TRC会議室で行なわれ、韓国のオペレーター協会の代表でもあるビクター社の金甲煥（キム・カプホン）氏が同席した。JAMMA側からは日南専務のほか、知的所有権対策委員会の西倉紀一氏（セガ社）、小河文春氏（タイトー）、武岡充氏（データイースト）とAAMAのボブ・フェイ専務。

韓国AM業界の発展のために、無断コピーの排除など知的所有権を尊重することが不可欠、という立場から、JAMMA側は会見に応じた。これに対し、金氏はSNKとタイトーが技術供与してくれているが、他社も協力して韓国の技術レベルの向上を図ってほしいと述べた。しかし、韓国での無断コピー排除が進まない限り、悪いイメージはなくならない、とフェイ氏は指摘した。

東亜日報の記事で李氏はAMショーと、日本の電子ゲーム産業が国民に大いに役立っていることを紹介した上で、今回の会見に触れている。「グループ・インタビューはかなり友好的だったが、韓国業界への意見を聞くと厳しくなった」。そして韓国では無断コピー品が野放しになっていることをJAMMAに指摘され、同氏は「一時的には儲けにならなくとも名誉ある韓国になってほしい」との思いを強めた、と記述している。

特許・実用新案 出願公告・公開

（11月15日〜29日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊡は審査請求のあったものを示している。また㊢は前置審査に係属中のものという意味。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

十一月十八日＝「スロットマシン」、㈱ユニバーサル（栃木）、3-72313㊢、58-61592。「ゲームロボット遊戯装置」、㈱タイトー（東京）、3-72314、58-115398。

十一月二十九日＝「ゲーム装置」、シャープ㈱（大阪）、3-75187、57-232223。

特許出願公開

十一月十八日＝「ゴルフゲーム装置」、ジョゼフ・バービオー（米国）、マイケル・クラーク（米国）、3-258274、2-190915。「スロットマシンのリール取付枠」、ケイ・アール特許管理㈱（神奈川）、3-258279㊡、2-53548。「水を利用した遊戯設備」、日本鋼管㈱（東京）、3-258280、2-55943。「人工滝」、同、3-258281、2-55945。

十一月二十一日＝「遊戯施設」、日立造船㈱（大阪）、3-261494、2-60759。

十一月二十五日＝「携帯用小型電子ゲーム器」、㈱学習研究社（東京）、3-264083、2-64532。

十一月二十九日＝「ゲーム機のコマンド命令入力方法」、日本電気ホームエレクトロニクス㈱（大阪）、3-268779、2-68425。

実用新案出願公開

十一月二十二日＝「水中カプセル急速浮上装置」、三菱重工業㈱（東京）、3-114293、2-23383。

任天堂など増収増益で

好調な9月中間決算

ジャレコは発売延期で減収減益に

任天堂

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は十一月十四日に九月中間決算の発表とともに、九二年三月期の業績予想を約四%上方修正した。

九月中旬期の売上高は前年同期に比べ六・一%増の二千四百五十一億二千二百万円、経常利益は一五・二%増の七百六十億九千百万円、中間利益は一一・二%増の三百七十六億六千七百万円で大幅な増収増益となった。

これは五月時点での業績予想と比べ約四%上回るもの。このため九二年三月期の業績予想も約四%アップし、売上高五千億円、経常利益一千五百五十億円、当期利益七百八十億円と上方修正した。

同社では、国内の「スーパーファミコン」が九〇年秋以降順調に売上げを伸ばし、欧州では「ゲームボーイ」「NESPAL」が急速に普及し始めるなど、国内外とも好調だったとしている。

中間期売上高のうちレジャー機器は九九・四%、輸出比率は七五・八%であり、引き続き海外市場に注力するとのこと。

セガ社

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は十一月十八日、九月中間決算を発表したが、八月の上方修正をさらに上回る業績となり、九二年三月期には十一ヵ月決算だった前期に比べ実質五割強の増益になる見通しとなった。

九月中間期の売上高は八百七十四億九千三百万円、経常利益は百四十九億三千二百万円、中間利益は八十億五百万円。これらはいずれも、八月の予想修正を上回るもの。

このため九二年三月期の業績予想も一段とアップし、売上高千八百億円、経常利益二百八十億円、当期利益百四十億円と上方修正した。これを十一ヵ月決算の前期と比べると売上高、経常利益、当期利益とも実質五五%増えることになる。

九月中間期の売上高構成比率は、業務用販売一九・〇%、家庭用販五九・四%、オペレーション収入二一・四%、その他〇・二%。輸出は大部分を占める家庭用の四八・六%を含め五三・七%。

同社では業務用は国内で販売を伸ばしたが、輸出が振るわなかったとしている。家庭用については順調な国内に加え、米国で「ジェネシス」が大ヒット、欧州でも「マスターシステム」が飛躍的に伸びたとしている。またオペレーション収入も積極的な郊外型大型複合店の開発などで大幅に業績を伸ばしたとのこと。

ナムコ

㈱ナムコ（本社東京、真鍋正社長）は十一月十八日、九月中間決算を発表。予想を上回る業績となったため、九二年二月期の売上高予想を五百三十四億円と上方修正した。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ一一・八%増の二百四十億一千三百万円、経常利益は三〇・一%増の十五億六千三百万円、中間利益は四四・五%増の七億九千万円で大幅な増収増益となった。

売上高構成比は業務用販売が二七・三%（前年同期一五・八%）、家庭用が一二・九%（二一・三%）、オペレーション収入五九・三%（六一・七%）で、業務用の伸びが著しい。

同社では、業務用販売では「ファイナルラップ2」が国内外で好調だったほか、新ゲームがそれぞれ貢献したので、前年同期比九三%増の売上げアップになった、としている。しかし家庭用は三二%減となった。オペレーション収入は七%増。

輸出比率は五・三%にとどまった。

ジャレコ

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は十一月二十二日、九月中間決算を明らかにしたが、業績予想を下回り減収減益となったが、九二年三月期の業績予想はそのままで変更しない姿勢だ。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ一五・七%減の五十五億六千三百万円、経常利益は七七・七%減の一億四千百万円、中間利益は一六・八%減の二億二千八百万円で、大幅な減収減益となった。

これは当初計画していた主力の新作発売が下期にずれ込んだことによるもの。一方、貸与資産の一部を貸与先の要請により譲渡したことから、特別利益二億四千四百万円を計上した。下期では家庭用、業務用とも計画した新作を発売するため、通期の業績予想は実現できる、と同社では説明している。

売上高構成比は家庭用販売が四七・六%（海外三三・三%）、業務用が四一・九%（二一・八%）、その他一〇・五%。業務用は前年同期で六三%増となったが、家庭用は四四%減となった。

カプコン

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は十一月二十八日、九月中間決算を発表。予想を上回る業績となったため、九二年三月期の業績予想を上方修正した。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ二七・九%増の百五十七億六千六百万円、経常利益は四〇・三%増の二十六億四千百万円、中間利益は三五・七%増の十二億三千四百万円で、大幅な増収増益となった。

このため九二年三月期の業績予想を約五%アップさせて、売上高三百三十億円、経常利益五十億円、当期利益二十四億円と上方修正した。

九月中間期の売上高構成比率は、業務用販売三九・一%、家庭用五五・七%、その他五・二%。輸出は業務用一九・五%、家庭用二六・二%、その他〇・四で、全体では四六・一%。前年同期と比べると業務用、家庭用とも輸出が減少したが、それぞれ八・五%、四〇・七%増加した。これはそれぞれゲームソフトがヒットしとくに国内で伸ばしたためとのこと。

セガ社CD—ROM用

「メガCD」発売

ゲームソフト5本と同時に

セガ社は、同社家庭用16ビット機「メガドライブ」専用のCD—ROMプレイヤー「MEGA—CD」（メガCD）を、十二月十二日、価格四万九千八百円で発売するとこのほど発表した。「メガCD」は同社が開発していることを六月に発表して以来、発売日と価格がどう決まるか注目されていた。

「メガCD」の主な仕様も明らかになった。それによるとCPUに「メガドライブ」と同系の16ビット68000を使用、バッファー用六メガRAMのほか三個のRAMを内蔵。CDドライブ装置では十二チセンと八チセンのCD対応、最大アクセスは最内周から最外周まで一・四秒などとなっている。サウンド関係では16ビットD/Aコンバーターなど装備した。

「メガCD」発売に伴い、専用CD—ROMソフトが次のとおり五タイトル同時発売となる。①セガ社「惑星ウッドストック」、六千八百円、②「ノシュールド・ウェーブ」「ノスタルジア1907」、七千二百円、③日本テレネット「アーネスト・エバンス」、七千三百円、④同「ソル・フィース」、六千八百円、⑤マイクロネット「ベビーノバ」、六千八百円。ソフトはさらに追加される。

「メガドライブ」にセットした「メガCD」（下のユニット）

テレビ東京のトーク番組で

シグマ経営姿勢

真鍋社長が考え示す

㈱シグマの真鍋勝紀社長が、テレビ東京系で十月二十日午前十時から三十分間放映されたトーク番組「快進撃カンパニー」にゲスト出演し、同社の経営姿勢などについて語った。

同番組ではシグマのロケを紹介しながら、日経新聞編集委員の池田正義氏が真鍋社長にインタビューするという形で進められ、同社長の生い立ちなどにも触れた。

その中で同社長はロケのあり方について「より楽しく遊んでもらうため必ずインストラクターを置いている。このことだけで売上げが三倍伸びたと思う。現在首都圏に直営五十店あり、出店一年以内の数店を除けばすべて黒字だし、赤字の店も出店一年以内で黒字になる。そのためには機械管理、内外装を含めた雰囲気、そして客に店のルールを守ってもらうことが大事。当社では全機械データを本社で集計分析し、売上げが悪いものはすぐに入れ替えている」と語った。

また同社長は「ゲームの結果、景品やお金がもらえるという考え方は貧しい社会の価値感だ。今後はゲームの過程、時間をどう楽しむかという価値感に重点が移っていくだろう」とし、開発について「ゲームは人間の本性に基づく行為と考え、客を観察し分析して、どういうファクターを加味すればよいかを検討しながら進めている。今後のAM機の方向は、人工知脳を持つ機械、客の相手ができるロボットなども考えられ、常にハイテクとともに歩んでいかなければならない」と述べた。

出演したシグマの真鍋勝紀社長

シグマ直営1号店「GFミラノ」

シグマ開発TVメダル機の説明

液晶TVを装備した

携帯型LT

「PCエンジン」新商品で

日本電気ホームエレクトロニクス㈱（本社東京、宮脇和生社長）は、同社家庭用TVゲーム機「PCエンジン」と液晶テレビを一体化した本体「PCエンジンLT」を開発、十二月十三日発売することをこのほど発表した。

同機は、液晶画面使用の携帯型TVゲーム機「PCエンジンGT」（昨年十二月発売）の上位機種として開発されたもの。ゲームソフトは「PCエンジン」用カード（九月末現在で二百三十九種類）をそのまま使うが、本体後部の拡張端子に別売の「CDロムロムシステム」を接続することにより、CD—ROMソフトも楽しめる。

画面はアクティブマトリクス方式の四チインチ液晶パネルを使用。また電子式オートチューナーを搭載しており、TV放送も楽しめる。AC電源使用（別売のカーアダプター接続可能）。本体は幅一四チセン、奥行一三・五チセン、高さ（画面部収納時）六・一チセンで、価格は九万九千八百円。

日電HE社「PCエンジンLT」

NHKスペシャルが放映

米国特許問題への対応

セガ社の法務担当など克明に描く

NHK総合テレビの番組「NHKスペシャル」で十一月十日、「狙われる日本企業・アメリカ特許戦略」という特別番組が放映され、セガ社の特許問題に対する法的対応が大きく採り上げられた。

同番組では、米国の発明家コイル氏による特許侵害訴訟と和解の申し入れに対する日本のセガ社の対応（別記事参照）ぶりを、同社法務部の西倉紀一部長の動きを追いながら紹介。セガ社では、コイル氏の特許取得以前に同じ内容の特許があるかどうかを、特許庁や国会図書館で徹底調査、また特許技術の違いを証明するため、コイル氏の特許に基づく試作機を制作、さらに陪審員にわかりやすく説明するためのCG映像によるビデオ制作を米国の専門業者に依頼するなど、あらゆる角度から綿密な対応を行なっている。

しかし同番組では、セガ社法務部での検討や重役会議の内容を通して、米国では拡大解釈があり得ること、技術的知識のない陪審員による裁判になると不利なことを採り上げ、それを嫌って和解金を支払った多くの日本企業の例を紹介。その中に任天堂も含まれ、同社の今西紘史部長は「技術的、法的には十分戦えたが、陪審裁判で差し止め命令が出ると商売にならない」とコメント。しかしセガ社の西倉部長は「要求に屈し甘い解決をすると後々に響く」と語っている。同番組は最後に「戦いを避け和解金で解決しようとする多くの日本企業の姿勢が今、技術大国日本の足元を揺るがし始めている」と結んだ。

NHKスペシャルのタイトル

米国特許について語る西倉氏

セガ社取締役会のようす

山梨県協、通常総会

新会長に日達氏

役員五名で役職を変更

山梨県アミューズメントオペレーター協会（事務局甲府市、畑晴夫会長、会員六社）では十一月十三日、甲府市郊外の「ステーキ宮」で平成三年度通常総会を開き、役員改選の結果、日達健氏を新会長に選任した。

同総会には五社が出席。平成三年度事業報告および決算案、四年度事業計画、予算案はいずれも異議なく了承された。

役員改選は任期満了に伴うもので、新役員態勢は次のとおり（同協会定款で役員は会長、副会長、監事のみとなっている）。

会長＝日達健氏（㈱日達遊戯）、副会長＝山下清氏（太東商事㈱）、佐藤正彦氏（㈱ナムコ）、内田治安氏（㈲サンエー企画）。監事＝畑晴夫氏（㈲ニュースター）

これに伴い同協会事務局は新会長会社内へ移転した。

山梨県AMOP協会・事務局＝山梨県甲府市丸ノ内一の十六の十四、㈱日達遊戯内、☎（〇五五二）三二—〇一九三。

神奈川県協、総会

共同購入進める

仕入れ掛け率の検討へ

神奈川県アミューズメントマシン・オペレーター協（事務局川崎市、加茂飛智男理事長、組合員三十六社）は九月三十日、横浜市内の横浜国際ホテルで第六回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には委任十二社を含む三十社が出席した。

第六期（平成三年七月末まで）事業報告案、収支決算案、第七期事業計画案、予算案は、いずれも異議なく承認された。

うち事業報告の中で、「日本人の消費支出の割合が高まってきつつある中で、当協同組合は消費者の手近な娯楽産業として充実したサービスの提供をめざし、また組合員の活動を支援すべく事業を行なってきた」「共同購入事業では当初見込みを上回る実績（売上高二億七千万円）を上げた」と総括している。なお共同購入では機械販売価格の掛け率が現在一律だが、大型と小型で区別したほうがよいかどうかについて検討することになった。

事業計画については、「景気が減速傾向にあり、業界では大手OPの進出が活発化し中小OPの分野が縮小傾向にある。こうした悪条件下で中小OPが成長するには、大手OPが進出困難な分野へ進出すること、共同出資による新会社を設立し資金力増強を図ることなどが有力な手段。新年度は従来の事業推進とともに、そうした手段の検討を行なう」としている。

総会終了後は懇親会が開かれた。

JAPEA、理事会

技術研には同調

IAAPAへの参加見送る

全日本遊園施設協会（山田三郎会長、JAPEA）は九月十九日、東京・渋谷の同協会本部事務局で第五十六回理事会を開き、前回理事会（本紙第413号既報）で正副会長に一任となっていた「遊戯施設技術研究会」および米国IAAPAの小委員会への委員派遣について報告した。

「遊戯施設技術研究会」は建設省の指導で設置する研究機関で、同協会も構成委員に加わるが、研究費の分担方法に問題があるとして建設省へ申し入れていたもの。その結果建設省から研究費分担の変更はできない旨の回答があり、同協会はこれを了承したとの報告があった。

IAAPAの小委員会は国際遊戯施設安全基準作成のために設置されるもので、同協会は前回理事会で参加を決め、派遣する委員の選出を正副会長に一任していた。しかし同会合で山田会長は、「小委員会の設置趣旨および作業内容を正副会長で検討した結果、国際的な状況判断により参加を見送ることにした」との報告があった。

このほか「平成三年度遊戯施設安全管理講習会」（九月十三日）の結果や、「会費基準改訂委員会」の今後の検討内容などについて報告された。

なお同協会の新年懇親会は二月十三—十四日、三重・長島温泉で開く予定となっている。

AOUエキスポ92

出展募集を開始

会場の広さは前回の二倍

AOUはこのほど、「AOUアミューズメントエキスポ92」（二月二十五—二十六日、幕張メッセ）の出展募集を開始した。今回は展示会場が前回の二倍となったほかに、主な変更点はない。

出展社はAOUの「関連業者賛助会員」に限られており、出展申し込みに際して形式的にその会費（十万円）を支払うことになる。出展申し込みに際しては、この賛助会費とともに「エキスポ賛助会費（小間数によって一小間九万円から十四万円）を支払う必要があり、合計額（一小間だけの場合十九万円）が実質上の出展料となる。申し込みは十二月二十七日に締め切られ、一月十七日には小間の位置が出展社に通知される予定。

セガ社の体験イベント
テラサミット91
東京など3ヵ所で開催

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は日本IBMと共同開発し、発売中の2CPUパソコン「テラドライブ」キャンペーンのため、体験イベント「テラサミット91」を十月二十六日から十一月十七日まで、東京、大阪、名古屋で各二日間開催した。

これは同機のユーザーを対象とした催しで、同社では初めて。東京会場は秋葉原のダイドーホールに設けられ、ここだけで二千人が詰めかけた。

写真はセガ社の体験イベント「テラサミット91」東京会場のようす

会場では「テラドライブ」で使用できるソフト約七十種を集めて展示、実演したほか、同機と機能や操作方法の説明コーナーも設けられた。

同機の専用ソフト第一弾として同社が開発したゲームソフト「パズルコンストラクション」については、ゲーム作成機能の解説とデモが行なわれ、来場者もインストラクターの指導でゲーム作りを体験したのが目立った。

他のソフトは「テラドライブ」でも動かせるIBM／PC用で、シミュレーションゲームやアドベンチャーゲームなどが中心だった。また「メガドライブ」用の新作ソフト、そして「メガCD」ソフトも一部展示された。

「メガCD」についてはデモ専用のソフト「サザンアイズ」のみで、市販ソフトは展示されなかった。

同社では今回の催しについて「ターゲットとしている高校生や大学生に知ってもらうには、ゲームが一番の近道と考え展示ソフトをゲームに絞った。効果は大きく、一時は会場に入りきれないほどだった。新規需要の開拓につなげたい」としている。

ポニーキャニオンから
2社の音楽CD
SFIIでLDとビデオ

データイースト「デスブレイド」、セガ社SSTバンドによる「メガ・セレクションII」がそれぞれCDで十二月十五日、またカプコン「ストリートファイターII」のゲーム攻略画面を収録したビデオテープとLDが十二月二十一日、ポニーキャニオンから発売となる。

「デスブレイド」はオリジナル版十一曲構成で音声入り。〝GSM1500〟シリーズで価格は千五百円。

「メガ・セレクションII」は「G―LOC」など十曲をすべてアレンジ版で収録（新作二曲含む）。SSTバンドの卓上カレンダー付きで価格二千五百円。

「ストリートファイターII」はプレイヤーによる攻略場面を収めたもので、エンディングまでの完全攻略のほか珍プレーなどもナレーション付きで収録。ビデオテープ（VHSのみ）は価格六千八百円、LDは四千九百円。

産業資材の日邦産業
順調に店頭公開
AM部門は全体の3%

日邦産業㈱（本社大阪、岡屋裕造社長）の株式が十一月二十一日、店頭登録銘柄として公開され、公募（入札）価格三千百二十円に対し、三千二百六十円の初値で取引きが開始された。

同社株式の店頭公開に伴い、百二十万株を公募増資し、また二十万株が売り出しとなった。その結果、資本金は十四億四千万円増え、二十六億百八十五万四千円となった。

同社の主な事業はニューカーボンなど工業部品の卸売で、精密プラスチック成形品の製造販売も行なっている。この中にわずかだが遊園地企画・設計・施工、ゴーカート、バッテリーカーなどアミューズメント商品がある。九一年三月期の売上高二百九十九億二千三百万円のうち、アミューズメント商品の占める割合いは三・一%（八月までの五ヵ月間では二・二%）となっている。

同社の登記上の本社は大阪府吹田市江坂町だが、実際の本社業務は名古屋市中区栄五丁目二十七番十二号にある。AM事業部は名古屋を中心に、大阪、東京でも展開している。

論潮
不毛な遊び

ゲーム場で消費する金額がプレイヤーひとり当たり平均いくらになるかといった、平均的な数字は現場のオペレーターの関心を少しは引くかも知れないが、プレイヤーにとってはほとんどどうでもいいことではないだろうか。プレイヤーにとっては、お金を消費するだけの価値のあるゲームがそこで楽しめるかどうかに尽きる、と思われるからである。

ところで熱心なプレイヤーであり、文筆家である小田嶋隆が、メダルゲームとしてのビンゴゲーム機（OKタイプのバリービンゴ）に打ち込んだようすを表わして、「ビンゴは、絶対に勝てないゲームだった。そして、ビンゴの魅力は、その絶対に勝てないところにあった」（「ASAHIパソコン」十二月一日号）と言い切っているのは言い得て妙である。

メダルを稼いでも、それはゲームをするためにしか使えないとして、「いかにも不毛だ。が、ゲームの要締は、まさにその不毛さの中にある。ゲームは、役に立ったり、勉強になったりしてはいけないのだ。（……）本当のゲームというのは、ストレスのたまるものなのである」とも書いている。

いちいち刺激的な書きかたをしているように見えるが、ある意味で当然のことを言っているにすぎない。ホイジンガの「ホモ・ルーデンス」でも、「遊び」という行為はどんな物質的な利害関係とも結びつかず、それからは何ひとつ利益がもたらされることはない、という本質について書かれている。利害と結びつくことがある遊びは「不純な遊び」でしかない。この意味で、いわゆる射幸遊技は不純な遊びだと言うことができる。

最近ゲームセンターで流行しているものに、ぬいぐるみを取る一チャンス百円のクレーンがある。だれもが百円でぬいぐるみを手にするなら、ゲーム機ではなく自動販売機だが、必ずしもだれもがとれるわけではないのでやはりゲーム機だ。そこにもストレスを生むものがあるのかも知れない。

社名変更

㈱サンレジャック（旧・サン商事㈱）＝名古屋市千種区北千種二丁目三の十八、☎（〇五二）七二二―六三〇〇、三浦克実社長。

プレイランド誕生60年記念大会での講演（要旨）
SCロケには確かなコンセプトが不可欠

㈳日本ショッピングセンター協会・相談役顧問　**奥住正道**

今、第二次ショッピングセンター（SC）時代を迎えている。過去二十年間に千三百五十ヵ所のSCが出来た。大店法の改正により、数年かかっていた審議が一年以内に結審するので出店意欲を刺激し、今年七月末で出店表明をした数が二千五百ヵ所となっている。その半分が現実に出店すれば、今後三―五年で、これまで二十年間分のSCがオープンすることになる。これは大変な競争で淘汰されるものが多く出る一方、またとないビジネスチャンスであるとも言える。

これだけ数が多いので、ビッグストアやデベロッパーは全国的にどこから手をつけるか、プライオリティ（優先順位）を決めて出店していくようになる。また土地や建築費の増大のため、短期の投資回収は難しくなり、二十―三十年の回収を計画して入居条件を下げ、よいテナントに入ってもらい、地域に貢献する長いビジネスの存続を考えるデベロッパーが増えてくる。いわばストックビジネスの考え方に流れが変わってきている。

客が選択する店に

競争は集客力の争いである。客を呼ぶコンセプトが適正で優れているかどうか、優れたテナントはSCのコンセプトを見て出店を判断するようになった。確かなコンセプトを持っていなければ、テナントはデベロッパーに受け入れられない。テナント側とデベロッパー側が相互に選択し合うという厳しい状況になっている。

客を引きつけるため、社会の変化を知っていなければならない。モノが潤沢に供給され、「衣」「食」「住」に加え「遊」を求める時代となっていることは常識である。今はさらに進んで、三つの観点から衣・食・住・遊それぞれについて選択や判断を行なう生活者が増えている。

①暮らしの型式（LIFE STYLE）

②暮らしの質（QUALITY OF LIFE）

③暮らしの感性（TEXTURE OF LIFE）

暮らしに対する価値観がこれから本当に変わってくる。安くて良いものがあればもちろん結構。しかし良いもの（高質）であれば高くても買う人が増えてくる。例えば、プレイランドで子どもが遊ぶことによって生まれる暮らしの価値（自分の暮らしの中で果たす役割）を高くみた場合、一般的な価格より高くてもいいという客が必ず出てくる。

「安全ですよ、教育的に少しも問題はありませんよ、価格はリーズナブルですよ、ここで遊んでいればなんの心配もありませんよ」――そういうプレイランドなら、遠くても客はやってくる。

左の写真は「SCのAM施設について」と題して開かれた記念講演の講師、日本SC協会の奥住正道相談役顧問、下は記念パーティー会場のようす

これから十年の変化は、そういう客の増加ということである。そして、いかなる対象客とするか、ターゲットを明確にして（家族、子ども、若者、中高年など）、客が選択をしやすいようなプレイランドであることが大切である。要は、客がそこに来ることを目的にするような店作りをしなければいけない。規模の大小を問わず、しっかりした商品政策・コンセプトを持っていないと生き残ることは難しくなっていくだろう。

流通業界の危機感は、このような経営環境の変化が背景にある。百貨店もビッグストアも対応を誤ると、十年後の存続も危ない。

イトーヨーカ堂は価格中心の経営から価値中心に、素材の検討から始めて質の高いものを、そして次に、それを安く作るにはどうするかを考える――というように変わりつつある。どの企業も、どんなコンセプトでどんな打ち出し方をしたらよいか考えている。

店づくりの提案

テナントになるプレイランドも、SCとの関係を見てみると、初期の頃にはSCが出来ても商調協から全館のフロアの使用が認められなかったこともあって、空きスペースを利用してゲーム機などを設置するという補助的な機能であったかもしれないが、今ではそれ自体が客を吸引するようなプレイランドが求められている。いまや共生秩序の関係となりつつある。

新しい動きでは、たとえば千葉の「オーッパーク」のような専門店の複合体形式が注目されている。ここではセガ社のAM施設が大きな役割を果たしてはいるが、このほかは本屋と飲食店などで構成されており、核となるような大店舗がない。それでも多くの客を集めている。

これからは、核となる施設がなくても、複合開発の形で集客できるようになるだろう。

この様式をスペシャリティーセンターと呼んでいるが、成功の条件としては個々の店が固定客を吸引し、店がその店を目的にして来るようなデスティネーションストアであることだ。米国ではすでにそういう流れになっているが、日本でもこの種のセンターが増えてくると思われる。そうなると大型のSCにとっても脅威の存在となろう。

遊び場はシンプルでもよい。親が子どもと一緒に楽しめるものでもよい。ターゲットを別々にしたものでもよい。客は、規模が小さくてもしっかりしたコンセプトを持ったプレイランドを求めるようになるだろう。

アミューズメント業界からも、それぞれのSCや地域の開発の中で、プレイランドのこの広さとこの場所、このターゲットであれば、このような展開をしたらどうか、とSC側に提案する姿勢も必要な時代が始まっていると思う。もはやプレイランドは補助機能ではない。ともに手を携えて生きていく時代に入りつつある。

第2回東北地区技術研修会（仙台）

初心者35名が受講 基礎的知識を学ぶ

講師にタイトーの畠山恵一氏とグローバル電子工業の高橋太一郎氏

AOUの東北地区協議会（佐久間正則会長）は十月二十三－二十四日、仙台市内のメルパルク仙台・郵便貯金会館で「第二回東北地区技術研修会」を開き、これに東北五県から三十五名が参加した。

東北地区では昨年十月に第一回研修会を開き、大手メーカー三社の各主力製品のメンテナンスを中心に説明などを行なったが、受講者からは「もっと初心者向けの基礎的な内容にしてほしい」との要望が多かった。そこで今回は初心者のみを対象として、TVゲーム機の技術面についての基礎的な説明と実技に絞って実施された。

とくに実技面に時間をかけ、受講者全員がテスターや半田ゴテを使い、測定や簡単な電子部品のキット組立てなどを行なった。なおテスターは同協議会が全員に一個ずつ進呈、半田ゴテは各自が持参した。

上の写真は「第2回東北地区技術研修会」初日の講義のようす

受講者三十五名の県別内訳は、地元の宮城県が十八名と最も多く、次いで青森県七名、秋田県四名、福島県と山形県が各三名となっている。

研修は初日午後から、㈱タイトー・東北AOC技術サポート係の畠山恵一氏が講師となり、TVゲーム機部品に関する基礎知識を説明、夕食後は仙台駅前にあるセガ社、タイトー、ナムコなどのロケを視察した。二日目は午前中、㈲グローバル電子工業の高橋太一郎社長が講師となり、コインセレクターの取り扱い方法や電子キット組立ての実技などが行なわれ、同研修会は正午に全日程を終えた。

佐久間正則会長

初日、開講式で佐久間会長は「まだ一回も開催していない地区が多いが、当地区では二回目を迎えた。参加人員二十五名を予定していたが、希望者が多く三十五名となった。今回は初歩的な内容だが、知っている人はおさらいのつもりで聞いてほしい。学んだことが現場で役立つことを望む」と挨拶。

TVゲーム機部品の内容 テスターの測定方法実習

初日の研修は畠山氏が四時間弱にわたり、前半はTVゲーム機部品の説明とテスターによる測定方法の実習、後半はTVゲーム機の構造、配線図の見方などの実物による説明を行なった。

左の写真はTVゲーム機の構造についての説明、左下は通電チェックのようす。下はタイトーの畠山恵一氏

テスターについては、使ったことがないという参加者が約半数もいたため、使い方の説明に時間がかけられた。テスターによる直流、交流電圧、抵抗値、コンデンサー容量などの測り方、リード線の導通チェックなどの説明があった後、参加者が実物を使って実際に測定を行なった。

部品類については抵抗器、コンデンサー、ダイオード、トランジスタ、サーミスタ、フォトセンサー、半導体、IC、カラーコードなどTVゲーム機に関連する部品の特徴と主な働きをわかりやすく説明。

その中で畠山氏は「抵抗は電流を通りにくくするもので、固定、半固定、可変の三つに分けられる。AMゲーム機には固定と半固定が多く使われており、操作レバー、ドライブゲーム機のアクセルやハンドル部分などに使用される」と語った。さらに半固定抵抗の中のソリッド（カラー）抵抗の抵抗値の読み方、抵抗値の合成（計算方法）などにも触れた。

コンデンサーについては、電荷を蓄えておく働きがあり、交流を通すが、直流は通さないこと、高い周波数の交流ほど流れやすい性質があること、そして主な用途は電源回路用だが、ノイズ除去用に使われる場合もあることなどを説明。またコンデンサーの種類や表示の読み方も教えた。

ダイオードについては、電流を一方向のみに流し、その反対方向には流さないものであること、用途としては検波用、整流用、バックパルス吸収用（フリッパーコイルなど）、インジケーター（発光ダイオード）用などがあることを説明した。

トランジスタは電圧、音量などの増幅作用のほか、AMゲーム機ではスイッチとして使用されることが多いとし、通常は三本足になっているので、他のパーツと区別しやすいことを示した。またトランジスタは接合形式が2種類あることや型名の見方も説明した。

次にTVゲーム機の構造についての説明に入った。畠山氏は「各メーカーのキャビネットによりコネクションの接続形式が異なるが、基本的構造は同じであり、電源、TVモニター、ゲーム基板、操作盤、その他（スピーカーやファン、コインメーターなど）と大きく五つのユニットで構成されている」とし、各ユニットの働きと信号の入出力について説明。

そしてタイトー「MM」キャビネットを使い、そのワイヤリング図面の見方を実習。続いてTVゲーム機の故障のうち、画面が表示されない、スイッチが動かない、音が出ない、という三つのケースについてフローチャートによりその基本的な対処の仕方を示した。

最後に、TVゲーム機の実物を使い、基板やTVモニターなどの導通を調べる実習を行なった。

ここではTVモニターに交流百ボルトが供給されているか、また基板に五ボルトあるいは十二ボルトが供給されているかどうか、といった初歩的なチェック方法について、とくにテスターを同研修会で初めて使うという参加者を対象に、わかりやすい説明があった。

以上で畠山氏による説明は終わり、この後主催者側も交えて参加者との質疑応答が行なわれた。

上の写真は進呈されたテスターで使い方などを学ぶ受講者たちのようす。左の写真は半田ゴテによる部品組立て実習の教材に使われた電子キットの完成品

上の写真は2日目の講師、グローバル電子工業の高橋太一郎社長（左）とサポート役を務めた東洋テクトロンの小野孫悦所長代理。下の写真は熱心に聴講する参加者の顔ぶれ

セレクターの構造と保守 半田ゴテでキット組立て

二日目は同協議会の松田修副会長が挨拶した後、講師の高橋氏により二時間半の講習が行なわれた。

なお同講習では、東洋テクトロン㈱・東北営業所の小野孫悦所長代理と初日の講師の畠山氏がサポート役を務めた。

コインセレクターの説明に当たり、教材として旭精工製セレクター「730A／B」が二人に一台配られた。同機の構造と保守管理、硬貨詰まりなどの対処についての説明の後、同機の分解、組立てを行なった。

次に簡単な電子キットの部品が全員に配られ、約二時間かけて組立てを実習、使用したキットはリレー付きの光センサーと音センサー、シンプルなLED時計の三種類でいずれも市販されているもの。これらのキットは前日の研修で習った抵抗、コンデンサー、ICなど約三十個の部品で構成されており、半田ゴテで部品をプリント基板に取り付けていく作業が行なわれた。

現場で使う機会が多い半田ゴテに慣れる意味での実習で、各自が半田ゴテを持参したが、これも使ったことがないという参加者が全体の三分の一いた。

多少の経験がある人と初心者では組立て時間にかなりの差があり、約十五分で完成させた人もいれば、時間内に終わらなかった人（五人）もいた。

そして完成したキットのうち約半分が、通電しても作動しなかった。講師らがチェックした結果、作動しなかった原因で最も多かったのは、隣り合ったパーツの足が半田でつながってしまっている〝ブリッジ〟によるものだった。

この後、高橋氏が完成キットの用途について説明し、講習を終えた。

閉講式で佐久間会長が「実技では手間どっていた人が多かったようだが、プラスになったと思う。なお初日のみ参加し二日目は参加しなかった人もいるが、このような人には修了証は出さない」と述べた後、参加者一人一人に修了証を手渡した。

研修会を終えて同協議会では「とくにキットの組立ては初心者にとって貴重な体験になったようだ。この研修会に参加する前は何も知らなかった人が、簡単なものでも自分で作ったということで自信を持つようになったと思う」としている。

また参加者の感想としては全員が「大変参考になった」とし、「今後も初歩的な実習を含めた内容の技術研修会があれば積極的に参加したい」と言う人が約半数いた。また「TVゲーム機モニターの基礎知識の講習とメンテナンスやトラブル対処方法についての実技を行なってほしい」との意見が三分の一の参加者から出された。このほか「グループで一つのものを作り上げる実技を」という声もあった。

プレイランド誕生60年記念でＮＳＡが作品募集した

最優秀作品・作文

（一般／小中学生の各部　写真と図画は３めんに）

『魔法の国』へ、出発進行！

来栖　智子（神奈川県）

「ママ、どこに行くの」
藤沢駅で電車を降りると、私の腕の中で、祐弥が尋ねた。
「いい所よ」
「いいとこってどこ」
私は、答えなかった。目指す場所に着いた時の、一瞬の驚きに、すべてをかけていたのだ。回りの景色を眺めるのに忙しくて、祐弥もすぐに、自分の質問を忘れてしまった。バスターミナル、駅前広場の噴水、デパート、外が見えるエレベーター……。何もかもが、彼には新鮮で珍しかった。

祐弥には、生まれつき両手足に、筋肉の萎縮と、関節の拘縮があった。生後半年までは首を左右に振る以外、ほとんど動くことができなかったが、一歳半で起き上がれるようになり、二歳でようやく這い始めた。そして彼が、担当のリハビリの先生から、五十センチ足らずの小さな松葉杖を渡されたのは、三歳の誕生日の三ヵ月前、まだ若葉の季節だった。
「八月のお誕生日までに、一歩でも自力で踏み出せればいいですね」と、先生は言った。けれど、誕生日が過ぎても、相変わらず彼は松葉杖を手渡されるたびに、放り出しては、泣きわめいた。

無理もないことだった。手術でようやく、足の裏が地面に着くような形になった、小さな足。松葉杖の横木を、しっかりと握る力もない手。彼の萎えた筋肉には、地球の重力がどれ程の重さに感じられるのだろう。膝が曲がらないように装具で固めた脚と、体重を支えきれない腕とでは、ころんだ時に、必ず頭を打つことになる。その恐怖を抱えて、もしも私が彼なら、果たして歩くことができるだろうか。

無理やり松葉杖を持たせるたびに、そんな思いが、私の胸をよぎった。けれどもう、今日こそは、弱気になってはいられない。彼の一生を通じての移動形態――車椅子か、松葉杖か――の選択が、この夏にかかっているのだった。

エレベーターが屋上で止まると、私は急いで祐弥の両膝の金具を止めた。彼は体を固くして、「ぼく、あるかないよ」と、宣言した。屋根の下から、目指すプレイランドに出た。祐弥の目が大きく見開かれ、「ここ、どこ」と、つぶやいた。私は静かに祐弥の足を地に下ろした。

両脇に差し込まれた松葉杖を、無意識に細い腕に抱え込みながら、祐弥は見たこともない、不思議な世界を見回した。彼の大好きな電車や自動車や飛行機が、どれも綺麗な色に塗られて、ピカピカに光っていた。すぐ近くにある豆自動車のエリアで、自分と同じくらいの年齢の子供が、嬉しそうに車を運転しているのを見て、やっと祐弥は、自分もここにある乗り物に乗ってよいのだということに、気付いたようだった。
「ぼく、のりたい。のりたい。のりたい」
「いいよ、乗ってごらん」
祐弥は少しの間ためらったが「魔法の国」に吸い寄せられるように、右手の杖を前に出した。私は、息を止めた。
小さな体が右に傾き、左足が出た。左手、右足、右手、左足……、『祐弥！』
心の中で、私は叫んだ。やった。祐弥の体に魔法がかかったのだ。やがて、まっかな消防自動車にたどり着いた。運転席に抱え上げてやると、祐弥は会心の笑顔を見せて叫んだ。
「しゅっぽっつ、しんこう！」
夢や、楽しい遊びといったものが、時として小さな小供に、これ程強い力を与えることに、私は胸を打たれていた。乗り物に乗り、コインが落ち、軽快な音楽が流れている、ほんのひとときの間ではなく、デパートの屋上の、この小さな空間そのものが、祐弥と私の「魔法の国」だった。

それからも時々、私は祐弥を連れて「魔法の国」を訪れた。初めのうちは、ころばないようにと、なるべく両脇に添えていた私の手が、手綱のようなひもを縫い付けたチョッキに代わり、それもあっという間に、必要なくなった。

そして、あの日からまる一年が過ぎた。まだ五十メートルも歩くと文句を言う祐弥だが、「魔法の国」の中だけは、ほとんど自由に、乗り物の間を行き来する。まもなく二歳になる妹の後を追いかけて、祐弥は器用に松葉杖を操る。
「ママ、はやく、はやく。いっちゃうよお」
夏の終わりの暑い太陽の下、子供たちの笑い声が、「魔法の国」に響き渡る。

プレイランドの思いで

五日市　和歌香（青森県、小４）

8月15日、わたしは友だちとイトーヨーカドーのプレイランドへ遊びに行きました。

まっしぐらにプレイランドの門をくぐり、おくじょうのトランポリンの所へ行くと、いつもいる、赤いせい服を着たおばさんが、
「いらっしゃい」
と言ってむかえてくれました。ちょうどトランポリンのとけいが、
「ジリジリジリジリ」
となって、やっていた人がでてきました。
私は百円玉を、
「チャリーン」
と入れるとまん中のますへ飛びこみました。
「ボヨーン、ボヨヨーン」
と、高くはねるとまわりのビルや商店がいのおくじょうや青いやね、赤いやねが、小さくおもちゃのように見えました。
上を見上げてはねると自分の体がとっても軽くなったようで、青い空やまっ白のくもに手がとどくようでいい気分でした。4分くらいはねつづけるとさすがにつかれてあせがだくだくとでてきました。つぎにひざ飛びをやってみました。すこしこわかったけど自分の体が少しおもくかんじました。思ったのはあつい日や雨の日もトランポリンができるよう、高いやねや日よけを作ってほしいと思いました。
とうとう5分やって
「ジリジリジリジリ」
と、とけいのかねがなりました。
わたしはおもしろかったなあと思いながらトランポリンから出ました。休けい所につめたいむぎ茶があって、あつかったのでコップ一ぱいのむぎ茶がとてもうれしかったです。
少し休んで、次はわたがしを食べました。できなくてこまってると、赤いせい服をきたデパートのおばさんが来てやってくれました。
こんな小さな事でも気をつかってくれるおばさんは、えらいなあと思いました。こんどは、7階におりて、コインゲームをしました。
一番おもしろかったのは、あひるのきょうそうでした。何まいもコインを入れてたくさんボタンをおすのが楽しかったです。帰ろうとして、門を出ると、おばさんがバイバイしてくれてとてもいい気分でした。
こんどはロボットに乗って遊ぶのを作ってほしいなと思いました。

The Future Is Now
SNK

集え、格闘ファイター達！

がろうでんせつ

—宿命の闘い—

●2P協力プレイ
●2P対戦プレイ
●途中参加可能

■マーシャルアーツ、骨法、ムエタイの達人3人からキャラクターを選べ■戦いのなか明かされる必殺拳の数々■前後2ラインの奥行きのあるバトルを盛り上げる抜群の演出

低価格で好評「ネオ・ジオMVS」。今後も販売価格26,000円〜最高36,000円を上限に高インカムゲームをご提供します。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 TEL.06(338)7007 FAX.06(338)7150
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03(3864)8222 FAX.03(3865)9437
18-8 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

データイースト・フリッパー
5年間に13作
シカゴのピンボール社で祝う

データイースト・ピンボール社（米国イリノイ州メルローズパーク、ゲアリー・スターン総支配人）が十月八日、設立五周年を祝った。同社はスターン社（八四年七月に倒産した）なき後、バリー・ミッドウェー、ウィリアムズ、ゴットリーブ（後にプリミア社が引き継いだ）に続く、四番目のフリッパーメーカーとして八六年十一月に設立された。

同社はデータイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）の米国子会社、データイーストUSA社（本社カリフォルニア州サンノゼ、ジョー・キーナン社長）の一部門。データイーストのブランドはまぎれもなく福田氏が生み出したものである。

データイースト・ピンボール社が発足した当時いたのは、ゲアリー・スターン氏、ジョー・カミンコウ氏、そしてシェリー・サックスさんの三人だけだった。これが今では三百人以上の従業員を擁するメーカーに成長した。五年間に開発、製造したフリッパーは十三タイトル、三万三千台以上になる。

データイーストのフリッパーは、他の三つのフリッパーメーカーと互格のレベルにあるほか、独自の技術としてドットマトリックス・ディスプレイ、ソリッドステート・フリッパー、デジタル・サウンドなどがある。また有名キャラクターの移し変えの方法も独特であり、それは「シンプソンズ」でよく示されている。

データイーストはフリッパーのブランドのひとつとして確立している。

IAAPA新会長に
Bチントープ氏
米国以外から初の会長

チントープ氏

遊園地関係の国際協会であるIAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス&アトラクションズ、事務局ワシントンDC郊外）では、IAAPAショー91（十一月十三―十六日、フロリダ州オーランド）を経て、会長がスパージョン・リチャードソン氏（九〇―九一年期）からブー・チントープ氏（九一―九二年期）へと引き継がれたと発表した。

ブー・チントープ氏はスウェーデンのテーマパーク、リーゼバーグを経営するリーゼバーグ社の社長。同社はこのスウェーデンで最大の遊園地のほか、ホテルやレストランも経営している。

一九二三年に開設されたリーゼバーグは、七三年にブー・チントープ氏が参加するまでは単なる中規模のシティパークにすぎなかった。今では年間二百六十万人の来園者があり、大きく成長した。

「IAAPAを必要としない遊園地は、規模の大小を問わず、業界とのつながりをなくす。七三年以来、私はIAAPAショーを訪れているし、いろいろな業者と知り合うことができた」と、同氏は語っている。

同氏はIAAPAの役員を長く勤め、このほど筆頭副会長を経て会長に就任した。国際的な協会だが、IAAPAで米国人以外の人が会長になったのはこれが初めて。

英国でレジャー機器展
活気づくLIW
遊園施設などを中心に

英国のレジャー機器展LIW（レジャー・インダストリー・ウィーク）91が十月二十二―二十四日、バーミンガムのNEC（ナショナル・エキジビション・センター）で開かれ、盛り上がった。

このLIWは今年で三回目を迎えるが、昨年の入場者一万三千三百人に比べ、今年は一万六千三百六十人と大幅にアップし、活気づいた。主催は民間のインデペンデント展示社で、英国の遊園施設協会、BALPAが後援している。

出展社は従って、遊園施設関係を中心に約四百社。主な出展社としてはチャンス社、フス社、オムニ・フィルムズ社、ショースキャン社、インタミン社、ベコマ社、ドロン社、ザンペルラ社などがある。

今回目立った出品機では、スマイリング・ライオン社のアメリカン・フットボールゲーム機「UBQB」、英国のリディフュージョン社によるシミュレーション「ベンチャー」など。米国でのIAAPAショーより先にデビューしたことになる。

LIWは、ギャンブル機が中心となっているATEIと比べ、遊園施設関係を中心とした純粋のアミューズメント機器展なので、コンセプトも理解しやすく、出展社からも評判がよい。ユーロディズニーが開園間近かとなり、欧州の遊園施設関係者に大きな刺激を与えていることも、LIWの成功につながった。

米国で初めての
ファンエキスポ
密度高く評判も上々

米国で初めての「ファンエキスポ」が十月二十四―二十六日、アトランタのマーケットセンターで開かれ、成功した。これは展示会社、ベルウェザーエキスポ社（本社ニューヨーク）主催だが、同ショーの責任者であるベイリー・ビーケンさんは、十八ヵ月間のハードワークをこなした価値があったと語っている。

「ファンエキスポ」は米国で近年人気を集めているミニチュアゴルフコースなど、家族連れで楽しむ身近かなアミューズメントセンター（これを一般にファミリー・エンタテイメント・センターと呼んでいる）用の機器など集めた展示会とセミナーからなるもの。展示会にはミニチュアゴルフ関連のほか、アーケードゲーム機、キディライドなども出品された。

主催者の発表によると百二十七の出展社が二百六十小間を使用、これは当初の目標を三割ほど上回った。来場者数は目標の二千人を五百人上回った。とくに来場者は、家族向けのAMセンターに関係する業者ばかりで、極めて質が高かったとしている。

セミナーも好評で、予定した席が足りないものも出てきた。とくに人気の高いセミナーのテーマは、「ファミリー・エンタテイメント・センターの開発」だったが、他にショッピングモールの中のファミリー・センターなどのテーマがいくつか設けられた。

ベイリーさんは来年も「ファンエキスポ」を開催するが、時期と場所は未定としている。これはIAAPAショーとまったく別に開くためで、なお検討に時間を要するとのこと。

ディズニー社9月決算
6年ぶりに減益
景気後退の影響受けて

米国ウォルト・ディズニー社（本社カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー社長）はこのほど、九一年九月期決算を発表したが、現経営陣が入社した八四年以来、毎年二ケタの高成長を続けてきたのに、今回初めて減益となった。

同社によるとこれは、景気後退と湾岸戦争から国内の行楽、旅行が低迷したことによるもので、カリフォルニアのディズニーランドとフロリダのディズニーワールドの入場者数が減少したのが響いた、とのこと。

九一年九月期の売上高は前年比六%増の六十一億八千万ドル（前年五十八億四千万ドル）、利益は前年比二三%減、六億三千六百六十万ドル（八億二千四百万ドル）、一株当たりの利益は四・七八ドル（六ドル）。

売上高構成比はテーマパーク四六%、映画四二%、商品一二%となった。前年に比べ売上高はテーマパークが五%減、映画一五%増、商品二六%増となっている。

なお九月末での第四・四半期の売上高は前年同期と比べ二%増の十七億四千万ドル、利益は二九%減の一億七千四百万ドルだった。同社はニューヨーク株式市場（NYSE）上場会社。米国では四半期ごとの決算公表が義務づけられている。

香港 Bondeal Charts 九龍

トップ10ビデオゲーム

11/23	11/16	11/9	機種名（メーカー名）	週数
1	2	3	サンセットライダーズ（コナミ）	4
2	―	―	ゼクセクス（コナミ）	1
3	1	―	ハチャメチャファイター（NMK）	2
4	6	4	タンブルポップ（データイースト）	5
5	4	9	ブロックブロック（カプコン）	3
6	5	1	キャプテンアメリカ（データイースト）	6
7	8	5	ストリートファイターII（カプコン）	39
8	7	6	ベンデッタ〔クライムファイターズ2〕（コナミ）	18
9	9	2	スパイダーマン（セガ社）	6
10	10	7	ドリフトアウト（ビスコ）	6

トップ5完成品ビデオ

11/23	11/16	11/9	機種名（メーカー名）	週数
1	1	1	レースドライビング（アタリゲームズ）	7
2	3	2	ドラゴンズレア II（レーランド）	5
3	2	3	ビッグラン（ジャレコ）	94
4	―	5	タイムトラベラー（セガ社）	13
5	4	4	ハードドライビング（アタリゲームズ）	135

1991年12月15日 第417号 ゲームマシン 第三種郵便物認可 (16)

話題のマシン

ボタン連打でパワーアップ攻撃
異次元の敵撃滅
アイレム「サンダーブラスター」基板

サンダーブラスター

TV宇宙戦争ゲーム機「サンダーブラスター」が、アイレム㈱（本社大阪、高嶋由之社長）から十二月中旬発売となる。

これは地球が、異次元に存在するもう一つの地球から次元を超えて侵略攻撃を受け、これに対抗するため精神エネルギーを物理的エネルギーに変えるシステムを搭載した戦闘機を開発、迎撃するという設定。縦画面で二人同時プレイ、途中参加も可能な縦スクロールシューティングゲーム。八方向レバーと二つのボタン（ショットと爆弾）を操作する。

ショットボタンを叩き続けているとそのパワーがアップしていき（画面端にパワーゲージ表示）、そのレベルに合わせて爆弾の威力も増す。アイテムの武器も同様だが、武器の種類によりその効果が異なる。なお連続してボタンを押すのをやめると、パワーゲージも元に戻る。アイテムには広範囲に広がるレーザー、連射すると炎が長くなっていく強力なファイヤー、レバーを上下に動かすと数発同時発射する弾の幅を変えることができるイエローボールなどがある。なおもう一つのボタンによる爆弾は敵弾を消滅させるもので、画面端のパワーゲージがレッドゾーンに入った時なら何回でも使うことができる。ゲームは持ち機数制。基板販売のみでOP価格十六万八千円。

1人用クレーン機
コンパクト設計
ジャレコの「ミニハンティング」

一人用クレーン機「ミニハンティング」が、㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から十一月末に発売となった。

同機は同社「ワンダーハンティング」（二人用）のコンパクト版で「エレベーターで運べるミニサイズ」をキャッチフレーズにしている。二つのボタンでクレーンを操作し、ぬいぐるみの景品を取るもの。子どもに操作しやすい低い位置の操作部分、硬貨投入時や景品取得時に流れる効果音と音声合成、払い出し景品数のチェック機能、メンテナンスがスムーズなワイドサービスドアなどに特徴がある。幅九〇センチ、奥行八七・七センチ、高さ一九二・八センチ。OP価格五十六万円。

ミニハンティング

バンプレストのTVプライズ機
電話式ゲームで
「ドラゴンボールてれびでんわ」

キャラクターカード払い出しのプライズゲーム機「ドラゴンボールてれびでんわ」が、㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から十一月下旬発売となった。

これはテレビ電話形式で簡単なゲームを楽しむ同社「てれびでんわ」シリーズ第三弾となるもので、人気アニメ〝ドラゴンボール〟のキャラクターを採用。

百円硬貨投入で、まずキャラクターカードが下部から払い出される。左側の受話器を取り、このカードをテレホンカードのように上部差し込み口に入れると、TV画面でアニメストーリーがスタート。受話器からの音声による指示に従って、コース（二種類ある）を選び、進んでいく〝悟空〟を時々操作し敵をやっつけたり、ジャンケンをする。操作は電話形式のプッシュボタンを1から3まで使う。一定時間でアニメが終わると、カードが再び払い出される。幅、奥行とも五十センチ、高さ一二八センチ。OP価格三十万八千円。

ドラゴンボールてれびでんわ

2両連結で走行
日娯バッテリーカー「新幹線」

バッテリーカー「キディ・カー新幹線」が、日本娯楽機㈱（本社東京、遠藤嘉一社長）から十月上旬発売となった。

これは新幹線の先頭車と客車の二両を連結したもので、各車両一人乗りで定員二人。先頭車両の乗客が運転。前輪駆動方式でバーハンドル操作のため、進行方向がわかりやすい。新幹線の警笛が鳴り、音声（三種類）も流れる。タイマーは一分から三分まで切替え可能。幅五七センチ、前後の長さ一九八・五センチ、高さ六八センチ。青と緑の二タイプありOP価格三十八万五千円。

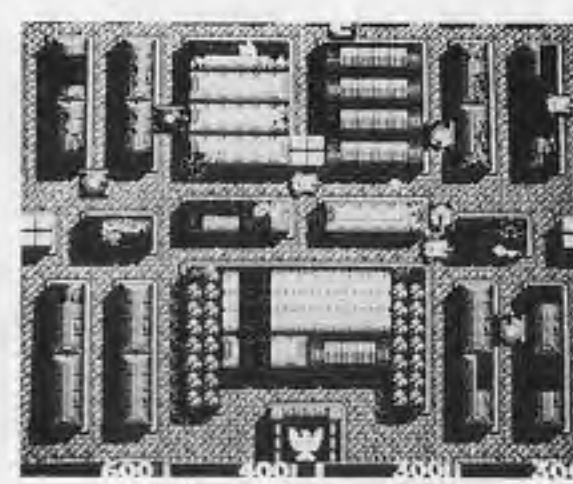
キディ・カー新幹線

「キャプテンコマンドー」基板
カプコン

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）からTVアクションゲーム機「キャプテンコマンドー」の基板が、十二月十二日発売となる。

同機は四人用アップライト型で十月下旬発売されたが（本紙第414号本欄既報）、基板販売も行なうことになったもの。操作盤に合わせ一人プレイから四人同時プレイまで、ディップスイッチで切替え可能。基板OP価格二十三万八千円。なお同機は〝CPシステム〟第十七弾だが、同機に限り同機へのEPROMの交換は行なわない。

話題のマシン

固定画面で計48ラウンドの
タンク戦を展開
ナムコ「タンクフォース」基板

㈱ナムコ（本社東京、真鍋正社長）開発TVタンク戦ゲーム機「タンクフォース」が、十二月十七日発売となる。

これはタンク同士の戦争を展開するもので、固定画面による四十八ラウンド構成になっている。2人同時プレイ（協力して敵の戦車を撃破していく）、途中参加も可能。操作は四方向レバーでタンクを移動させながら、一つのボタンで大砲を発射するという至ってシンプルなもの。

アイテムに特徴がある。プレイヤーのタンクが小さくなり、動きやすくまた敵弾が当たりにくくなる〝スモール〟、四方向同時ショット、ツインショット、バリア、画面の敵を一掃してしまう〝爆撃機〟など全部で十五種類あり、いずれも一定時間のみ有効となっている。場面は運河都市、広場、古代遺跡など多彩。各ラウンドでプレイヤーの司令部が画面下に設置され、司令部が破壊されるとゲーム終了（持ち機数制も併用）となるので、司令部を守りながら敵を撃破するところにゲームの面白さがある。基板販売のみでOP価格十三万八千円。なお同機は㈱アミューズオリエント、㈱ジーエム商事、メディア商事㈱の三社が取り扱うことになっている。

タンクフォース

データ初の32ビット機
ヒーロー大活躍
ナムコから「アベンジャーズ」基板

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）製TVアクションシューティングゲーム機「キャプテンアメリカ・アンド・ジ・アベンジャーズ」が、㈱ナムコ（本社東京、真鍋正社長）から十二月五日発売となった。

これはデータイースト初の32ビットCPU搭載によるもので、その機能が背景画面に生かされているほか、同社では「とくにコピー対策のセキュリティを万全にするために採用した」としている。

ゲーム内容はアメリカンコミックのヒーロー四人（選択）が、世界征服をたくらむ悪組織と戦うというもの。二人同時プレイ（ディップスイッチで四人同時プレイにも対応）、途中参加も可能。八方向レバーと二つのボタン（アタックとジャンプ）を操作する。

四人のヒーローはそれぞれ〝プラズマガン〟、強力な弓矢、ビームなど得意とする武器が異なる。またレバーとボタンの組合わせで多彩なアクションを展開。さらに接近戦ではパンチやキックで、距離のある敵にはドラム缶やごみ箱、ベンチなどのほか近くの敵を投げ飛ばして倒すこともできる。ゲームはダメージ制。基板販売のみでOP価格十七万八千円。

キャプテンアメリカ&ジ・アベンジャーズ

ネオジオ「バカ殿様麻雀漫遊記」
麻雀狂いが旅へ
SNK、「SC14型―2」も

〝ネオジオゲーム〟第二十七弾となるTV麻雀ゲーム「バカ殿様麻雀漫遊記」が十二月五日、また〝ネオジオMVS〟キャビネット「SC14型―2」が十一月下旬、いずれも㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から発売となった。

「バカ殿様麻雀漫遊記」は㈱モノリス（本社大阪、手嶋慎悟社長）開発によるもので、麻雀狂いのバカ殿様が強い麻雀相手を求めて旅に出るという設定。麻雀専用操作盤を使うが、通常の操作盤の場合はレバーと四つのボタンを操作。一人用のみ。六ステージで構成され、東東回し、食いタン、後付けあり、二翻縛りなしなどのルールを設定。途中でさまざまな店屋や商売人に出合い、麻雀道具を買ったり八卦見に占ってもらったりすると、ゲームを有利に進めることができる。全体的にコミカルなストーリーとなっている。持ち点がなくなればゲーム終了。カセット定価三万三千円。

「SC14型―2」はSCや店頭ロケ用のミニアップライト型キャビネットで、ゲームカセットを二本搭載できるもの。ハイファイステレオ・スピーカーをブラウン管上部の左右に設置。ブラウン管は14インチ。幅四二センチ、奥行五五・五センチ、高さ一二二・四センチ。OP価格三十八万円。

バカ殿様麻雀漫遊記

SC14型－2

木の周囲を回転
ホープの「なかよしブランコ」

定置回転式乗物機「なかよしブランコ」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から十月上旬発売となった。

これはブランコに乗って大きな木の周りを回転するもので、メリーゴーランドふうのデザインになっている。イスは三つあり、それぞれの背と木の幹に動物を配置。イス自体も前後に傾き、ブランコのような動きをするのが特徴。作動中にメロディーとともに音声も流れる。大きさは直径一八〇センチ、高さ二〇二センチ。イス一つが一人乗りで定員三人。定価百四十万円。

なかよしブランコ

1991年の動き

国内

1990年 12月

- 6 電通プロックス「デルビジョン」に関し米国マインド社に北米市場での独占製造販売権を供与したと発表
- 7 「サンリオピューロランド」(東京・多摩市)オープン
- 17 JAMMA第8回理事会(東京)
- ★ 性的映像表現のあるTV麻雀ゲームに対しNSA、AOU、JAMMAが各会員に撤去、改善を求める通知
- 20 JAMMA、AOUなど業界5団体、景品取扱いの自主規制文を会員に配布。データイーストが米国インテル社DVI技術のTVゲーム開発開始と発表
- 26 警察庁「風俗環境白書」発表‖遊技機賭博なお悪質、巧妙化
- ★ 本紙「ベストヒットゲームズ25」に基づく90年「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」にセガ社「テトリス」と「スーパーモナコGP」‖1月14日に表彰

1991年 1月

- 5 AOU「九州・沖縄地区協議会」発足(宮崎)‖会長に児玉輝男氏
- 7 AOU近畿地区協議会「新春賀詞交歓会」(大阪)
- 9 JAMMA、JAPEA、AOU共催「91新春賀詞交歓会」(東京)
- 14 セガ社取引関係者新年会(東京)
- 23 AOU第4回理事会(東京)‖TV麻雀機で緊急の自主規制、2機種を「好ましくない遊戯機」に指定
- 24 セガ社新作展(東京、大阪28日、福岡30日)‖業界初の32ビット機第1弾「ラッドモビール」発表。青少年育成国民会議、JAMMAとAOUに性や暴力描写の自粛を求める文書送付
- 27 総務庁、初のサービス業実態調査を発表‖「その他の遊戯場」事業収入約4千億円

2月

- 7 JOU第18回総会(伊豆)‖優良機メーカー表彰
- 8 「ドクタージーカンズ」(東京)オープン
- 12 「青少年指導員養成講座」(大阪、～13日)
- 14 AOU、TV麻雀機でJAMMAに協力を求める文書送付
- 15 バンプレスト、「ウルトラマン」で業務用TVゲーム機への参入を発表
- 20 春のCSG展(大阪、東京など全国4会場で、～4月8日)
- 26 「AOUエキスポ91」(千葉・幕張メッセ、～27日)
- 28 小田急御殿場ファミリーランドでイタリア・ソリアーニ社「キャニオンラフト」運転開始

3月

- 3 「ビーポート岸和田」(大阪)オープン
- 7 AOU「中国地区協議会」発足‖会長に平本将人氏
- 8 JAMMA第9回理事会(東京)‖「健全化を阻害する娯楽機械基準」改正案で論議
- 12 「国際ホテル・レストランショー」(東京・晴海、～16日)‖シミュレーター多数出品
- 18 JAMMA、AOUからのTV麻雀機に関する協力依頼文の内容についての質問書をAOUに送付
- 20 タスコ「ファンタジーワールド」(大阪)オープン‖SCロケでは国内最大規模
- 22 「ジャパンショップ91」(東京・晴海～26日)‖セガ社、タイトー、泉陽、明昌など出展

4月

- 1 サノヤスが明昌特殊産業を吸収合併し「サノヤス・ヒシノ明昌」に社名変更‖福田三徳氏は副社長に。TDL年間入園者数が開園以来最高の1500万人台に(4年連続100万人増)
- 11 富山県協解散総会(高岡市)‖会員の遊技機賭博問題が発端
- 20 「レオマワールド」(香川)オープン
- 23 余暇開発センター「レジャー白書91」発表。JAPEA第53回理事会(東京)‖阪和興業、セガ社など入会
- 24 初心会主催「ファミコン・スペースワールド」開催(～5月6日、千葉・幕張メッセ)
- 26 「ハーモニーランド」(大分)オープン

5月

- 1 セガ社別府駅店開設、駅ロケを本格的展開へ。セガ社が日本IBMとの共同開発パソコン「テラドライブ」発表
- 8 AOU第5回理事会(東京)‖〝好ましくない遊戯機械〟の自主規制中、大人用の適用除外を廃止
- 13 JAMMA第10回理事会(東京)‖「健全化を阻害する機械基準」承認(9月1日実施)、同第3回通常総会
- 23 JAPEA第54回理事会、第11回総会(宮城、松島)
- 29 TDL延べ入場者数1億人突破
- 31 「東京ルーフ」終了‖赤字で会期一ヵ月繰上げ

海外

1990年 12月

- 11 フランス・パリ郊外で「フォーレンエキスポ」(～14日)
- 20 英国デイスレジャー社をセガ社とナムコが共同で買収、セガ社グループの一員に
- ★ フランスの業者協会CFAとSNEDJAが合併‖1月に新CFAとして発足

1991年 1月

- 7 英国ロンドンで第47回「ATEI91」(～10日)
- 8 米国AVE社、NESソフト非許諾で米国任天堂を提訴。オランダ南部で「VANエキスポ」(～10日)
- 10 米国ラスベガスで冬季「CES」(～13日)
- 15 ビル・クレーバン氏がレプリコーン社設立を発表
- 23 ドイツ・フランクフルトで「IMA91」(～26日)

2月

- 1 米国AAMA、並行輸入基板問題を棚上げしAMOAと和解
- 2 米国ニューヨークで愛好家らによるフリッパー大会
- 20 米国ラスベガスでギャンブル機展「IGBE91」(～21)

3月

- 1 米国シカゴ郊外で初の「フリッパー世界選手権大会」
- 5 アイルランドのダブリンで「アミューズエキスポ」(～6日)
- 7 イタリアのリミニで春の「ENADA」(～10日)
- 15 トーゴ、米国オハイオ州に子会社「トーゴ・インターナショナル」設立、社長に山田朋一氏
- 22 米国ラスベガスで「ACME91」(～24日)‖セガ社「ホログラム」披露。
- 27 米国連邦地裁、テンゲン社にNES用ソフト販売に対する予備的禁止命令‖4月10日以降、同命令の執行は延期

4月

- 2 米国バリー社、ラスベガスとリノのカジノホテルの所有権を手離し倒産手続き回避
- 4 ポーランドのワルシャワで初のコインマシンショー(～7日)
- 10 米国任天堂、NES本体販売の独禁法違反に関する連邦取引委員会(FTC)の和解勧告に合意

5月

- ★ 米国チャンス社、輸出子会社「チャンス・インターナショナル社」設立
- 8 米国AAMA、新会長にビル・リケット氏
- 13 韓国・商工部、対日輸入禁止品目に家庭用TVゲーム機本体を追加
- 24 米国アラクニッド社、シカゴ郊外でダーツ世界選手権大会

風営規制続く業界

国内

6月

- 1 コナミ工業が「コナミ(株)」に社名変更‖東京と神戸の2本社制へ移行。シグマがシグマ商事の販売事業を吸収
- 3 セガ社「メガドライブ」専用CD－ROMプレイヤー「メガCD」発表(12月12日発売)
- 5 AOU第2回総会(東京)‖展示会収入を新事業に充当
- 6 「東京おもちゃショー91」開催(～9日、千葉・幕張メッセ)
- 7 ナムコ、日商岩井を通じ英国Wインダストリーズ社「バーチャリティー1000SD」を購入し直営店で営業を開始
- 18 JAMMAカーニバル部会、「ゲームセンター」の呼称変更を検討開始。関西精機製作所、社長に古川純一郎氏、謙三氏は会長に
- 19 「第1回(AOU)北関東地区技術研修会」開催(～20日、栃木)
- 21 宮崎県協「MAMO・AMフェア91」開催(～22日、仙台)

7月

- 3 セガ社と日本ビクターが業務提携を発表
- 4 SNK新作展(大阪)‖タイトー、カワクス協賛、「2020年スーパーベースボール」など発表
- 7 第5回関西AMソフトボール大会(大阪)
- 13 「テクノドーム竜宮店」(名古屋)オープン‖「カプコン・ボウリンゴ」導入1号店
- 17 「新潟ふるさと村」オープン‖タイトー「遊アーツ」1号機常設
- 18 ナムコ新作展(東京、大阪19日)‖「スターブレード」発表
- 20 「ファンタジードーム」(苫小牧)で映像シミュレーター「パラドックス」運転開始‖記念講演開催。SNK「ネオ・ジオ全国ゲーム大会」(～8月17日)
- 26 JAPEA第55回理事会(大阪)

8月

- ★ 警察庁「平成3年版警察白書」公表‖遊技機賭博が依然跡を絶たないと指摘
- 7 JAMMA「電取法に基づく型式認可の効率的受験方法について」のセミナー開催(東京)
- 26 トーゴ、子会社「トーゴ北日本」設立
- 30 CSG展(大阪、全国5会場、～九月下旬)

9月

- 2 大阪テントとダックマンが合併し「アトマス」発足‖友永勝会長、友永陽一郎社長
- 5 JAMMA第11回理事会(東京)
- 13 AOU第6回理事会(京都)‖「模範優良店」決定
- 14 豊島園でドイツのフス社「トップスピン」営業運転開始
- 19 JAPEA第56回理事会(東京)
- 24 サミー工業、新本社ビル披露(東京)
- 25 神奈川県警、FC用80ゲーム内蔵の偽造カセット販売業者を著作権侵害で摘発
- 27 AOU「中部地区協議会」発足(石川)‖会長に東源太郎氏

10月

- 1 JAMMA/AAMMA実務者会合(東京)。ナムコ「プラボ千日前店」(大阪)オープン‖「ギャラクシアン3」1号機常設。こまや創業社長の田中弘氏退任、屋上芳郎氏社長に
- 2 「第29回AMショー」開催(東京・TRC、～3日)
- 5 「国営ひたち海浜公園」とその遊園地部分「プレジャーガーデン」開園(茨城)
- 22 NSA「プレイランド誕生60年記念大会」(東京)‖記念講演、応募作品表彰
- 23 「第2回(AOU)東北地区技術研修会」(仙台、～24日)
- 26 AOU「好ましくない遊戯機」の3機種目に日物「クイズでデート」を指定、会員に通知
- 30 コナミ新作記者発表会(東京)‖「PCエンジン」用ソフトに参入

11月

- 7 AOU第2回全国大会(阿蘇)‖「模範優良店」表彰(～8日)
- 12 電通プロックス、英国Wインダストリーズ社「バーチャリティ」の日本での独占的販売権取得を発表
- 21 ナムコ、都市型テーマパーク「ワンダーエッグ」を92年2月にオープンすると発表
- 25 JAPEA第57回理事会(大阪)

海外

6月

- 1 米国シカゴで夏季「CES」(～4日)‖任天堂「スーパーNES」初公開。タイトー・アメリカ社の社長に鈴木義治氏昇格
- 3 ベルギー、ビンゴ・ピンボール機を制限付きで合法化
- 6 米国、デトロイトのDBが「ラッキー8ライン」のコピー基板販売で有罪判決
- ★ 米国セントルイスにAM機博物館完成
- ★ 米国WMSインダストリー社社長にニール・ニカストロ氏

7月

- 2 米国ベトソン社、バード・ベティ氏引退、ピーター・ベティ氏会長に
- 5 米国連邦地裁、NES用のゲーム改変装置、ガルーブ社「ゲームジーニー」は著作権侵害にならないとの決定
- 12 セガ社、英国ヴァージンマスタートロニク社を買収したと発表‖これに伴い欧州の子会社などの社名を一斉に変更し、業務用子会社はセガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社に(9月3日付)
- 24 メキシコシティで「ラテンアメリカ・エキスポ91」(～26日)
- 30 米国ルイジアナ州でVLT(換金用チケット払い出しTVギャンブル機)合法化法案成立‖92年実施見込み

8月

- 2 新1ドル硬貨発行法案、米国連邦議会上院銀行委員会を通過
- 29 オーストラリア、ゴールドコーストで「QAMOA91」(～30日)

9月

- 1 ナムコ欧州市場担当者にシェーン・ブレイクス氏。米国コナミ社の社長に坂本進氏
- 12 米国ラスベガスで「AMOAエキスポ91」(～14日)、AMOA会長にユージン・ウルソ氏
- 13 米国AAMAとAMOA、日本のJAMMAの3協会会長が会談(ラスベガス)
- 24 米国ラスベガスでギャンブル機展「WGCE91」‖セガ社が初出展

10月

- 2 米国テクノロジー・エクスクルーシブ社、TVギャンブル機違法販売で摘発
- 7 米国ラスベガスの「MGMグランドホテル&テーマパーク」建設開始‖94年初めオープン予定
- 16 英国ロンドンで「ALプレビュー91」(～17日)
- 17 ヤオハン、中村雅哉ナムコ会長と共同で香港OPのウィムジー社買収を発表。イタリア、ローマで「ENADA91」(～20日)
- 24 米国アトランタで初の「ファンエキスポ」(～26日)
- 25 米国シカゴで「ピンボール・エキスポ91」(～27日)

11月

- 13 米国フロリダ州オーランドで「IAAPAショー」(～16日)。米国エジソン・ブラザーズ社、英国Wインダストリーズ社「バーチャリティ」の米国での独占的販売権取得
- 20 スペイン、バルセロナで「FER91」(～22日)

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.168

矢飛圓方

町の本屋〈2〉

町には町の顔貌がある。別に買ものをするわけでもないけれど花店がない街は淋しい。

目が開いていないような顔、だるそうな生気に乏しい街になってしまう。

同じように本屋がない町も歯が抜けたあとのような顔つきの町になってしまうだろう。

町から本屋が消えてゆきそうな気配がある。

毎日新聞の読書欄の片隅に、本屋さん「ワシの代で終わり」？と題して『ブックエンド』のコラムに以下のような話が出ていた。

――「書店」とひとくちにいっても、内容・実態は多様だ。日本書店商業組合連合会の「全国小売書店取引経営実態調査報告書」はその多様さの一端を垣間見せてくれる。三千九百五十九店から得た回答を集計している。

まず「経営者の年齢」。平均年齢55・0歳。60歳以上の人が36・5％いる。前回と比べると、平均年齢は2・4歳高くなった。売り場面積別の集計だと、5坪未満で60歳以上が最高の57・6％。売り場面積が大きくなると経営者の年齢は下がる。立地環境別では「学校付近」と「一般商店街」が、相対的に年齢が高い。

次に「書籍・雑誌の売上比率」。5坪未満の店では書籍比率20％以下の店が52・9％もある。これも書店規模との相関がはっきりしていて、100坪以上では70％以上の店が書籍比率60％を超えている。

古くからの商店街の一角。単行本はほとんどなくて雑誌がならんでいる。店には「本屋はワシの代で終わり」などと言うオヤジがいる。こんな本屋さんの姿が思い浮かぶ。

――

本について、いちばん問題になるのは数が多くなり過ぎたことであろう。

雑誌の種類。出ては消え、消えては出る、泡沫のようだと言われながらも、この数年の間にその数は幾何級数的に増えてしまった。新聞の読書欄に紹介してある雑誌の特集が面白そうだと、新聞を見た後、朝食と昼食をかねた休日のブランチ、珈琲にスモークド・サーモンをはさんだサンドイッチをつまんだりして、心は少年時代にもどってしまい、その特集記事が載っている雑誌をたのしみにして足どりも軽く、雑誌ぐらいなら置いているだろうと、近くの本屋に向う。だが返事はたいがいきまっている。

「その雑誌は置いていません」

意地になって最後には隣の町まで散歩の足をのばして本屋の店先を覗いてみるのだが、一軒の店にない場合には他の数軒の店にもない。

大手の出版社のものでも出版部数が多い雑誌だけしか置いてなくて、ちょっと特殊なものになるともうあてに出来ないようだ。まして小出版社のものになると、これはもう、最初から頼りにならない。

といって、『晩夏光』などを見ていると、そういう価値がないものにでもエネルギーを燃やしているうちがハナであり、安西均の境地になってしまうと淋しいなという感じもする。

団栗(どんぐり)のある朝

朝の散歩の帰り、児童遊園の隅の
木のベンチで、ポケットの本を開く。
うっかり、読み終えたのを持ってきた。
玉の如き小春日和*を浴びて、いまさら読み返すこともあるまい。
〈死〉を論じた哲学者の文章などを。

目の前の土の窪みに、
団栗が転がってゐる。
座るべき所に座ったとでも言ひたげに、
小癪(こしゃく)な落着き顔で転がってゐる。

どこかの幼い子が、団栗を拾ひまはってゐる。
別のベンチで、若い母親はいっしんに
黄色い毛糸を編んでゐる。

幼い子が、わたしの側に寄ってくる。黙って掌を開き、団栗を一つ差し出す。こちらも黙って受取ると、にっと笑って、よちよち立去った。

さう！　今はの際(きわ)に、いづれ、わが掌のなかに残るのは、見知らぬ子がくれた、団栗一粒のやうな言葉かも知れない。今はの際とは、その言葉さへことごとく忘れられようとする瞬間だらう。

＊　玉の如き小春日和を授かりし　松本たかし

十年ぐらい前から、わが町に本屋がひとつ増えた。マンションの一階を借りて、定年退職をした老夫婦が本屋を始めたのだ。多分退職金がマンションの権利金とかその他の開業資金にあてられたのだろう。

この本屋の奥さんに都心の大型書店で時時出会う。はじめはそう気にしていなかったのだが、ある日帰りの電車で向いの席にその奥さんが座っていた。膝の上に本がぎっしり詰った大型書店の紙の提げ袋を大事そうに載せている。

本屋さんが本を他の小売の本屋で買ってくる。不思議な話である。しかしわが国では、それはもう不思議な話ではないようになっている。

律義な小さな町の本屋さんは、程度の差はあるけれどみな同じことをやっているのである。

新聞や雑誌に本の広告が出る。雑誌を配達した折に、それを見た配達先の人がその本を注文してくれる。本屋は仲つぎとよばれる本の問屋にその本を注文するのだが、本の種類によって、いくら注文をだしても仲つぎから回ってこない本があることを本屋は経験で知っている。

そういう場合に、交通費や手間賃が全部赤字になることを知っていても、そういう本を沢山平積みにしている大型書店にその本を買いに行くことになってしまう。

よく売れる本にかぎってそういうことになっている。

DECEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	Ｆ１グランプリ（ビデオシステム） F1 Grandprix (Video System)	8.15
❷	3	ＷＷＦレッスルフェスト（テクノス／テクモ） WWF Wrestle Fest (Technos)	7.42
❸	—	サンセットライダーズ（コナミ） Sunset Riders (Konami)	7.40
4	2	ストリートファイター Ⅱ（カプコン） Street Fighter II (Capcom)	7.35
❺	8	タンブルポップ（データイースト／ナムコ） Tumble Pop (Data East)	6.94
6	5	ボンバーマン（アイレム） Atomic Punk (Irem)	6.90
7	4	ＳＤガンダム・サイコサラマンダーの脅威(バンプレスト) Super Deformation Gundam (Banpresto)	6.52
8	6	スーパーワールドスタジアム（ナムコ） Super World Stadium (Namco)	6.42
9	9	ゼクセクス（コナミ） Xexex (Konami)	6.29
10	10	ブロック・ブロック（カプコン） Block Block (Capcom)	6.27
⓫	12	クラッチヒッター（セガ社） Clutch Hitter (Sega)	6.04
12	7	ドリフトアウト（ビスコ） Drift Out (Visco)	5.87
⓭	16	スーパーバレー '91（ビデオシステム） Power Spikes (Video System)	5.85
14	14	サンダードラゴン（ＮＭＫ／テクモ） Thunder Dragon (NMK)	5.84
⓯	—	ハチャメチャファイター（ＮＭＫ／テクモ） Hacha-Mecha Fighter (NMK)	5.83
⓰	—	スラッシュラリー（ＳＮＫネオジオ） Shrash Rally (SNK)	5.75
17	11	スパイダーマン（セガ社） Spiderman (Sega)	5.71
⓲	20	ハットトリックヒーロー（タイトー） Hat Trick Hero [Football Champ] (Taito)	5.59
⓳	21	雷電（セイブ／テクモ） Raiden (Seibu)	5.57
20	17	上海 Ⅱ（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	5.52
21	13	キング・オブ・ドラゴンズ（カプコン） The King of Dragons (Capcom)	5.45
22	19	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	5.36
㉓	—	ロボアーミー（ＳＮＫネオジオ） Robo Army (SNK)	5.29
24	15	スーパーベースボール2020（ＳＮＫネオジオ） Super Baseball 2020 (SNK)	5.27
25	18	コラムス（セガ社） Columns (Sega)	5.16

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	—	キャプテンコマンドー（カプコン） Captain Comando (Capcom)	8.64
2	1	ファイナルラップ 2（デラックス）（ナムコ） Final Lap 2 (Deluxe) (Namco)	8.50
❸	4	パワーホイールズ（タイトー） Double Axle [Power Wheels] (Taito)	8.31
4	2	スターブレード（ナムコ） Starblade (Namco)	8.30
5	3	ドライバーズアイ（ナムコ） Driver's Eye (Namco)	8.00
6	5	ファイナルラップ 2（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 2 (Standard) (Namco)	7.80
7	7	レールチェイス（セガ社） Rail Chase (Sega)	7.36
8	6	スーパーモナコＧＰツイン（セガ社） Super Monaco GP Twin (Sega)	7.43
9	8	ゴーリーゴースト（ナムコ） Golly Ghost (Namco)	6.20
❿	12	スティールガンナー（ナムコ） Steel Gunner (Namco)	6.09
11	10	タイムトラベラー（セガ社） Time Traveler (Sega)	5.92
12	9	ＧＰライダー（ライドオン）（セガ社） GP Rider (Ride-On) (Sega)	5.90
13	11	スーパーモナコＧＰ（デラックス）（セガ社） Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	5.79
14	13	ラッドラリー（セガ社） Rad Rally (Sega)	5.75
15	14	ラッドモビール（デラックス）（セガ社） Rad Mobile (Deluxe) (Sega)	5.69

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	—	アイドル麻雀ファイナルロマンス（ビデオシステム） Final Romance* (Video System)	6.00
2	2	グッとＥ雀（セイブ／テクモ） Mahjong More Lucky* (Seibu/Tecmo)	5.77
3	1	麻雀エンジェルス（中日本リース） Mahjong Angels* (Dynax)	5.57
4	3	とってもＥ雀（セイブ／テクモ） Mahjong Very Lucky* (Seibu/Tecmo)	5.17
5	5	熱血麻雀宣言！（ビデオシステム） Mahjong After 5* (Video System)	4.93

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バットマン（データイースト） Batman (Data East)	8.67
❷	—	ターミネーター 2（ミッドウェー） Terminator 2 (Midway)	8.25
3	3	ギリガンズ・アイランド（ミッドウェー） Gilligan's Island (Midway)	7.50
4	2	ザ・マシン（ウィリアムズ） The Machine (Williams)	6.80
5	4	ファンハウス（ウィリアムズ） Funhouse (Williams)	6.50

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

12月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ターミネーター 2（ミッドウェー）	9.57
2	キャプテンアメリカ（データイースト）	9.04
3	スーパー・ハイインパクト（ミッドウェー）	9.00
4	ダブルアクセル〔パワーホイールズ〕（タイトー）	8.65
5	スパイダーマン（セガ社）	8.52
6	サンセットライダーズ（コナミ）	8.48
7	キャプテンコマンドー（カプコン）	8.26
8	ドラゴンズレア Ⅱ（レーランド）	8.19
9	スペースガン（タイトー）	8.09
10	スティールガンナー（ナムコ）	8.00

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

	機種名（メーカー名）	評価
1	スティール・タロンズ（アタリゲームズ）	9.90
2	ファイナルラップ 2（ナムコ）	9.18
3	ロードライアット（アタリゲームズ）	9.09
4	レースドライビング（アタリゲームズ）	8.82
5	シスコヒート（ジャレコ）	8.42
6	マッドドッグ・マックリー（ベトソン）	8.29
7	フォートラックス（ナムコ／アタリゲームズ）	8.27
8	ハードドライビング（アタリゲームズ）	8.16
9	ファイナルラップ（ナムコ／アタリゲームズ）	7.77
10	Ｇ－ＬＯＣ（セガ社）	7.63

ベスト・ニュービデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	スキートシュート（ロムスター）	10.00
2	スターブレード（ナムコ）	8.50

© 1991 Replay Magazine 《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ストリートファイター Ⅱ（カプコン）	9.54
2	レッスルフェスト（テクノス）	8.73
3	キング・オブ・ドラゴンズ（カプコン／ロムスター）	8.63
4	アトミックパンク〔ボンバーマン〕（アイレム）	8.29
5	カラテブレイザーズ〔とうしんブレイザー〕（マックオリバー）	8.00
6	ベンデッタ〔クライムファイターズ2〕（コナミ）	7.85
7	クラッチヒッター（セガ社）	7.54
8	ハイインパクト（ウィリアムズ）	7.48
9	スーパーベースボール2020（ＳＮＫネオジオ）	7.47
10	バーニングファイト（ＳＮＫネオジオ）	7.38
11	ライデン〔雷電〕（セイブ／ファブテック）	7.38
12	オフ・ザ・ウォール（アタリゲームズ）	7.33
13	センゴク〔戦国伝承〕（ＳＮＫネオジオ）	7.18
14	キャリア・エアウィング〔ＵＳネイビー〕（カプコン）	7.17
15	ファイナルファイト（カプコン）	7.16
16	キング・オブ・ザ・モンスターズ（ＳＮＫネオジオ）	7.12
17	クロスソード（ＳＮＫネオジオ）	7.00
18	オフロード・トラックパック（レーランド）	6.90
19	ストライクフォース（ミッドウェー）	6.59
20	ギャルズパニック（カネコ）	6.55

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	ターミネーター 2（ウィリアムズ）	9.72
2	バットマン（データイースト）	8.71
3	ファンハウス（ウィリアムズ）	8.48
4	ザ・マシン（ウィリアムズ）	8.30
5	パーティーゾーン（ミッドウェー）	8.00
6	ギリガンズ・アイランド（ミッドウェー）	7.66
7	アースシェイカー（ウィリアムズ）	7.25
8	ドクターデュード（ミッドウェー）	7.18
9	ザ・シンプソンズ（データイースト）	7.15
10	エルバイラ（ミッドウェー）	7.07

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Home Vid. Big Effect On Mid-Term Results

Nintendo

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, announced its mid-term financial results for the period April 1 – September 30, 1991.

Total revenue were ¥245,122 million, up 6.1% from the same period last year and net income was ¥37,667 million, up 11.2%.

Amusement products accounted for 99.5% of total sales. In this amusement sector, exports accounted for 64% of sales at ¥156,763 million. This marks a drop from last year when the corresponding figures were 76%, ¥174,986 million.

According to Nintendo, sales of "NES-PAL" and "Game Boy" to Europe were particularly good while sales of "Super NES" in both Japan and the U.S. were also favourable.

Nintendo's full-year forecast was raised slightly to sales of ¥500,000 million and net income of ¥78,000.

Sega Enterprises

Sega Enterprises Co., Ltd., Tokyo, announced its mid-term results for the period April 1 – September 30, '91. Due to a change in fiscal year dates, comparison with last year's figures is not given.

Total revenue stood at ¥87,493 million with net profit at ¥8,005 million.

Total coin-op machine sales were ¥16,663 million with exports accounting for 25.6%. In the preceding full year, exports made up 34.8%.

Consumer products total sales were ¥51,939 million with exports share at 81.8%. In the preceding year, exports accounted for 59.2%.

Amusement arcade operation income totalled ¥18,688 million, 21.4% of total sales. Total arcade operation income for the preceding 11 month fiscal year was ¥24,627 million.

According to Sega, the strong performance of domestic coin-op was due largely to sales of the crane machine "New UFO Catcher" and the medal game "World Derby".

Meanwhile strong consumer exports were based largely on the popularity of Sega's original character "Sonic The Hedgehog" in the U.S.

Sega has revised its forecast for the full year upwards with revenue of ¥180,000 million and net income ¥14,000 million.

Namco

Namco Limited, Tokyo, released its mid-term figures for the period April 1 – September 30, '91.

Total revenue were ¥24,013 million, up 11.8% over the corresponding period last year. Net income was up a large 44.5% to stand at ¥790 million.

Coin-op machine sales were ¥6,546 million, up a remarkable 93.3% over the corresponding period last year. Consumer products sales at ¥3,096 million were down 32.4% from last year. Arcade operation income was ¥14,243 million, up 7.3%.

As exports accounted for only 5.3% of total sales, no detailed breakdown is given within product sectors.

Namco explained that the large increase in coin-op machine sales was due to strong performances by the video games "Final Lap 2", "Golly Ghost" and "Starblade". The drop in consumer sales was put down to intense competition.

Namco's year-end forecast shows revenue slightly up at ¥58,400 million and net income unchanged at ¥1,800 million.

Jaleco

Jaleco Limited, Tokyo, has announced its mid-term figures for the period April 1 – September 30, '91.

Total revenue stood at ¥5,563 million, down 15.7% from the corresponding period last year. Net income was ¥228 million, down 16.8%. However, if there had not been a disposal of assets totalling ¥244 million, net income would have been negative.

Coin-op machine sales totalled ¥2,328 million, up 62.8%. Of this, exports accounted for only 6.7%. Total consumer sales were ¥2,648 million, down 43.8%. Exports share was 69.9%. Overall, exports accounted for 36.1% of total sales, down from 61.1% in the corresponding period last year.

According to Jaleco, the disappointing figures were due to delays in product release schedules, particularly of several home video game titles. The saturation of the U.S. NES market was also blamed.

Jaleco's forecast for the full year remains unchanged with revenue of ¥16,000 million and net income of ¥830 million.

Capcom

Capcom Co., Ltd., Osaka, also released their mid-term results for April 1 – September 31, 1991.

Revenue was ¥15,766 million, up 27.6% from the corresponding period last year. Net income at ¥1,234 million was up a large 35.7%.

Coin-op sales totalled ¥6,162 million, up 8%. However, coin-op exports were down 20% to stand at ¥3,072 million. Consumer sales were also up by a large 41% at ¥8,781 million. However, exports were down 10% totalling ¥4,133 million.

The growth in coin-op sales was attributed to the upturn in the amusement operation industry in general and in particular, to sales of "Street Fighter II". Favorable consumer results were attributed to "Area 88" and "Dynasty War II" software for Super Famicom and "Rock Man World" for Game Boy.

Capcom's year-end forecast is slightly up with revenue of ¥33,000 million and net income of ¥2,400 million.

Sega Turns Down Offer To Settle

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, has decided to refuse a U.S. inventor's offer to settle a patent dispute involving Sega's home video game system "Mega Drive", according to a special documentary on NHK television on November 10.

Kiichi Nishikura, director of Sega's legal affairs dept., said the charges brought by American Jan Coyle were groundless.

Merry Christmas

Coyle filed a complaint with the U.S. federal court in May claiming that "Mega Drive had violated his patent. He later offered to settle out of court if Sega paid several million dollars as Nintendo had done.

"Mega Drive" ("Genesis" in U.S.) incorporates a system that moves images in response to an audio message. Coyle reportedly insisted that his patent covered the system. He filed the suit against Sega Japan, Sega of America and Sega U.S.A.

Nishikura said Sega was considering filling a complaint with the U.S. court on the grounds that Coyle's complaint was unlawful. Sega's decision would favorably affect other Japanese companies involved in similar cases being brought by U.S. firms and individuals, he said.

Sega New Domestic Div.

Sega Enterprises, Tokyo, has brought its various domestic marketing depts. together into one marketing division and moved to new premises. The new division is made up of the coin-op sales dept., arcade operation dept., home entertainment dept., etc. The new address is;

Domestic Division of Sega
31-5, Higashi-Shinagawa 1-chome,
Shinagawa-ku, Tokyo 140

The overseas dept. remains where it is in the new head office. Sega plan to build a second new head office in the near future after demolishing the old one. Also, the R&D division has been expanded with some staff moving to new buildings near the TRC.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821